

**TINGKAT PENGETAHUAN TAKTIK DAN STRATEGI SISWA
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
SMA NEGERI 1 NGAGLIKDALAM BERMAIN
BULUTANGKIS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh
M.Rhosid Irfansyah
09601244113

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Dalam Bermain Bulutangkis” yang disusun oleh M. Rhosid Irfansyah, NIM 09601244113 ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Agustus 2015

Pembimbing,



Drs. Amat Komari, M.si.

NIP. 19620422 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Dalam Bermain Bulutangkis” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Agustus 2015

Yang menyatakan,



M. Rhosid Irfansyah

NIM. 09601244113

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Dalam Bermain Bulutangkis” yang disusun oleh M. Rhosid Irfansyah, NIM 09601244113, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 14 September 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amat Komari, M.Si	Ketua Penguji		14/2015 /10
Nurhadi Santoso, M.Pd	Sekretaris Penguji		15/2015 /10
Dr. Guntur, M.Pd	Penguji I (Utama)		20/2015 /9
Sudardiyono, M.Pd	Penguji II (Pendamping)		14/2015 /10

Yogyakarta, Oktober 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Biasakanlah kita hidup tanpa tergantung pada orang lain.
2. Selagi kita bisa kerjakan,kerjakanlah tanpa harus menunggu bantuan orang lain
3. Ceroboh dan tidak bisa menahan emosi adalah sikap yang bisa berakibat fatal.
4. Percayalah, Tuhan tak pernah salah memberi rezeki.

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya Bapak H. Sardi dan Ibu Hj Umi Sarofah S.Pd Aud. Rasa terima kasih yang tidak terhingga atas ketulusan hatinya. Kasih sayangnya yang telah mendidik saya dan menasehati saya. Tanpa kerja keras Bapak dan Ibu mungkin saya tidak bisa merasakan nikmat ilmu yang seperti ini. Hanya karya seperti ini yang masih bisa Rhosid persembahkan, Semoga Bapak dan Ibu bahagia.
2. Untuk kakak saya, Alfian Febriansyah S.Psi dan adik saya M.Latif Safriansyah yang selalu memberikan hal berbeda didalam suasana rumah, Juga telah memotifasi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Tuhan yang maha esa atsa segala rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Dalam Bermain Bulutangkis ” dengan lancar dan untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengalami kesulitan dan kendala, dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menempuh studi hingga peneliti bisa menyelesaikan studi.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penulis untuk menggunakan fasilitas selama penulis belajar sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Amat Komari M.Si, selaku Ketua jurusan POR Prodi PJKR yang telah memfasiltasi dan member ijin penulis dalam melaksanakan penelitian, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
4. Bapak Amat Komari M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta meluangkan waktu, tenaga, pikiran, nasehat serta member semangat dan dorongan yang besar bagi penulis selama penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Sridadi, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama menjadi mahasiswa diUniversitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Bapak Soemardjo B.A, selaku guru Olahraga SMA Negeri 1 Ngaglik yang telah memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian.
8. Teman_teman PJKR D
9. Untuk seseorang yang spesial, Ratih Anggraeni. Terima kasih atas cinta dan semangatnya.
10. Teman-teman satu grup kerja yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah memotifasi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERNGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
a. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan	9
b. Cara memperoleh pengetahuan.....	10
c. Ilmu Pengetahuan Ilmiah	15
2. Hakikat Keterampilan Bulutangkis	19
3. Hakikat Taktik dalam Permainan Bulutangkis	21
a. Pengertian Taktik	21
b. Jenis dan Manfaat Taktik	22
c. Faktor-faktor yang Dipertimbangkan dalam Melakukan Taktik	23
d. Tahap dalam Melakukan Taktik	23
4. Hakikat Strategi	25
a. Pengertian Strategi	25
b. Perbedaan Taktik dan Strategi	26
c. Jenis Strategi	27
B. Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berfikir	30

**TINGKAT PENGETAHUAN TAKTIK DAN STRATEGI SISWA
PESERTA EKSTRAKURIKULER BULUTANGKIS
SMA NEGERI 1 NGAGLIK DALAM BERMAIN
BULUTANGKIS**

Oleh
M. Rhosid Irfansyah
Nim: 09601244113

Abstrak

Pengetahuan taktik dan strategi sangatlah penting untuk peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik untuk mencapai prestasi yang maksimal, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik yaitu sebanyak 25. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berkategori cukup secara keseluruhan terdapat 1 siswa (4,00%) dalam kategori sangat baik, 8 siswa (32,00%) dalam kategori baik, 10 siswa (40,00%) dalam kategori cukup, 2 siswa (8,00%) dalam kategori kurang, 4 siswa (16,00%) dalam kategori kurang sekali.

Kata Kunci: *pengetahuan, taktik, strategi, bulutangkis*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Tuhan yang maha esa atsa segala rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Dalam Bermain Bulutangkis ” dengan lancar dan untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengalami kesulitan dan kendala, dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menempuh studi hingga peneliti bisa menyelesaikan studi.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penulis untuk menggunakan fasilitas selama penulis belajar sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Amat Komari M.Si, selaku Ketua jurusan POR Prodi PJKR yang telah memfasiltasi dan member ijin penulis dalam melaksanakan penelitian, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
4. Bapak Amat Komari M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi, yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta meluangkan waktu, tenaga, pikiran, nasehat serta member semangat dan dorongan yang besar bagi penulis selama penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Sridadi, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama menjadi mahasiswa diUniversitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Bapak Soemardjo B.A, selaku guru Olahraga SMA Negeri 1 Ngaglik yang telah memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian.
8. Teman_teman PJKR D
9. Untuk seseorang yang spesial, Ratih Anggraeni. Terima kasih atas cinta dan semangatnya.
10. Teman-teman satu grup kerja yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah memotifasi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Agustus 2015

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dan wajib untuk dilalui oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari, karena melalui proses pendidikan setiap orang dapat meningkatkan potensi dirinya (kognitif, afektif, psikomotorik) agar dapat berkembang secara optimal dan menciptakan pribadi yang cerdas, kreatif, berbudi pekerti baik dan bertanggung jawab. Pendidikan yang diterima seseorang di sekolah merupakan suatu bekal yang sangat berharga guna menghadapi tantangan zaman yang semakin lama mengalami perkembangan. Oleh karena itu, sekolah menjadi alternatif yang paling utama bagi orang tua untuk mendidik seseorang agar dapat belajar dan menuntut ilmu. Di samping itu juga lingkungan sekolah juga ikut berperan penting untuk menentukan terbentuknya siswa yang berprestasi sesuai dengan bakat yang telah dimilikinya. Dengan demikian, sudah selayaknya sekolah membuat suatu program guna meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik agar siswa menjadi lebih berprestasi dan menjadi manusia seutuhnya.

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler siswa diarahkan untuk memilih salah satu dari bermacam-macam kegiatan yang diadakan oleh sekolah berdasarkan minat, bakat atau prestasi yang telah dimilikinya. Adapun pilihan kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMA Negeri 1 Ngaglik Kabupaten Sleman meliputi sepakbola, bolavoli, bolabasket, bulutangkis, dan pramuka.

Dengan demikian secara tidak langsung sekolah telah memberikan dukungan dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan dan menggali potensinya agar dapat berprestasi disalah satu kegiatan ekstrakurikuler tersebut seperti pramuka ataupun olahraga permainan. Di samping itu, juga olahraga permainan dapat dijadikan sebagai sarana meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, serta sportifitas melalui aktifitas jasmani.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pembelajaran tetapi guna memperluas wawasan serta peningkatan dan penerapan nilai-nilai pengetahuan dan kemampuan dalam berbagai hal seperti olahraga, kegiatan ekstrakurikuler juga merupakan salah satu cara menampung dan mengembangkan potensi siswa.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu upaya pembinaan yang diselenggarakan di lingkungan sekolah. Pada gilirannya keterampilan siswa akan ditingkatkan dengan bentuk-bentuk latihan khusus sesuai cabang olahraga yang diikuti dan diminati. Hal ini sangat penting agar pembinaan olahraga dikalangan siswa akan terus meningkat dan mencapai hasil yang maksimal.

Dalam pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler, sekolah juga memberikan dukungan untuk menunjang keberhasilan program tersebut, antara lain mengadakan alat dan fasilitas olahraga yang akan digunakan guna mendukung proses kegiatan yang telah dipilih oleh mahasiswa agar dapat berjalan sesuai dengan harapan. Dengan adanya pelatih yang berkompeten sesuai dengan bidangnya, serta kejelian dari dosen pembimbing agar mahasiswa atau peserta

kegiatan lebih mudah menerima materi yang telah diberikan. Sehingga bakat yang telah mereka miliki bisa tersalurkan dan bisa mereka kembangkan saat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di lingkungan sekolah.

Proses kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ngaglik sudah menunjukkan hasil yang maksimal dalam bidang olahraga bulutangkis. Dibuktikan dengan pencapaian prestasi dari tahun ketahun yang semakin meningkat. Juga beberapa pemainnya lolos ke seleksi POPDA dan mulai tahun 2010/2011 mengalami ketidakstabilan dalam prestasi dan bisa dikatakan mengalami penurunan prestasi, tetapi tahun 2013 tim bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik mulai menunjukkan konsistensinya dalam berlatih dan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dalam hal ini pengetahuan Taktik dan Strategi sangatlah penting dan berpengaruh untuk pencapaian prestasi yang maksimal.

Perolehan prestasi yang maksimal dipengaruhi oleh pengetahuan taktik dan strategi yang baik, taktik dan strategi bisa berjalan dengan baik jika dalam suatu tim tersebut memiliki kemampuan yang mumpuni dan fasilitas yang memadai. Tim bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik memilki pemain yang pada dasarnya sudah menguasai teknik-teknik dasar bermain bulutangkis dan pengembangannya, bisa dilihat dari prestasi yang sudah dicapai dan konsistensi dalam berlatih, tim bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik dibagi menjadi dua, tim pertama dipersiapkan untuk mengikuti kompetisi seperti halnya POR Pelajar (Pekan Olahraga Pelajar), sedangkan tim yang kedua adalah tim yang dipersiapkan untuk tahun berikutnya yang didalamnya pemain-pemain pemula

dan dikira belum cukup baik menguasai teknik bermain bulutangkis, jika sekiranya sudah memiliki kemampuan yang mumpuni pemain itu akan naik ke tim pertama dan dipersiapkan untuk mengikuti berbagai pertandingan.

Permainan bulutangkis dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* di udara dengan menggunakan raket untuk bisa melewati net dengan tujuan menjatuhkan *shuttlecock* ke daerah permainan lawan. Dalam permainan ini teknik dasar bermain harus betul-betul dikuasai untuk dapat mengembangkan bentuk permainan. Adapun keterampilan dasar olahraga bulutangkis dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu pegangan raket (*grip*), pukulan pertama (*service*), pukulan melampaui kepala (*overhead stroke*), dan pukulan dengan ayunan rendah (*underhand stroke*). Dari keempat ketrampilan dasar diatas tentu saja masih banyak jenis-jenis pukulan yang lainnya, tetapi dengan keempat ketrampilan dasar tersebut apabila seseorang sudah mampu menguasainya tentunya seseorang sudah mampu bermain bulutangkis dengan baik (Poole, 2008: 16). Jadwal latihan bulutangkis SMA Negeri 1 Ngalik adalah hari Selasa dan Kamis setiap minggunya, latihan dilakukan pada sore hari mulai pukul 14.30 sampai pukul 16.00. Pelatih selalu menekankan untuk disiplin dan tepat waktu untuk datang ke lapangan, biasanya setengah jam sebelum latihan para siswa berdoa di tengah lapangan dan melakukan pemanasan kemudian dilanjutkan dengan materi latihan. Ketika berlatih taktik ada pemain yang cepat tanggap dan ada juga yang kurang tanggap, ini menyebabkan latihan harus diulang-ulang sampai semua pemain mengerti dan bisa melakukannya. Pada dasarnya pemain bulutangkis SMA Negeri 1 Ngalik

memiliki kemampuan berfikir dan skill yang berbeda-beda, terutama pada pemain baru yang masuk masih memiliki pengalaman yang kurang dan cara bermain yang berbeda.

Fasilitas adalah bagian penting dalam berkembangnya suatu tim, tanpa fasilitas yang memenuhi syarat tim itu akan sulit berkembang dan mencapai prestasi. SMA Negeri 1 Ngaglik mempunyai fasilitas yang bisa dikatakan lumayan karena *indoor*. Adanya fasilitas yang memadai akan sangat mempengaruhi suatu tim dalam mencapai prestasi. Selain itu tidak kalah pentingnya adalah peran pelatih dan official yang terlibat didalamnya. Setiap pelatih mempunyai peran dan kualitas berbeda, dalam melatih suatu tim perlu wawasan intelektual dan tidak hanya sekedar “tahu” tentang permainan bulutangkis tetapi harus “mengerti” tentang permainan bulutangkis itu sendiri, pengetahuan akan taktik dan strategi sangat mempengaruhi prestasi tim bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik dalam mencapai prestasi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Pengetahuan peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis masih kurang terutama pada pemain yang baru saja masuk kegiatan ekstrakurikuler.

2. Perlu adanya penambahan variasi bentuk latihan yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kecakapan bermain bulutangkis terutama tentang pengetahuan taktik dan strategi dalam bermain bulutangkis.
3. Pengetahuan taktik dan strategi sangatlah penting untuk peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik untuk mencapai prestasi yang maksimal.
4. Belum diteliti tentang Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan mengingat banyaknya permasalahan yang diidentifikasi serta keterbatasan masalah. Pokok permasalahan yang akan diteliti hanya mencakup beberapa aspek, yaitu tentang Pengetahuan Taktik dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : “Sejauh mana pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis ?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang sudah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa peserta

ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat dijadikan referensi umumnya pada mahasiswa yang menekuni dalam bidang olahraga khususnya bulutangkis dan bagi guru pendidikan jasmani.
- b. Memberikan suatu sumbangan pemikiran dalam dunia olahraga khususnya bulutangkis sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan pengetahuan tentang taktik dan strategi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa/Athlet dan Masyarakat
Memberikan gambaran baru tentang taktik dan strategi dalam rangka pencapaian prestasi yang maksimal.
- b. Bagi Pelatih dan Pembina
Sebagai masukan dan sumber informasi dan evaluasi dalam usaha meningkatkan tingkat pengetahuan taktik dan strategi bagi diri sendiri dan atlet.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Menurut Irmayanti Meliono (2007) pengetahuan adalah gejala yang ditemui dan diperoleh melalui pengamatan indrawi. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan indra dan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui dan bisa dibuktikan kebenarannya secara empiris, ada pula yang menyebutkan pengetahuan mencakup segenap apa yang diketahui tentang suatu objek yang didapat dari kenyataan (fakta) dengan melihat dan mendengar sendiri melalui panca indera yang diterima dengan tujuan untuk mendapatkan kepastian dan menghilangkan adanya prasangka sebagai akibat ketidak pastian yang terdapat di lingkungan sekitar.

Pengetahuan yang lebih menekankan pengamatan dan pengalaman inderawi dikenal sebagai pengetahuan empiris atau pengetahuan aposteriori. Pengetahuan ini bisa didapatkan dengan melakukan pengamatan dan observasi yang dilakukan secara empiris dan rasional. Pengetahuan empiris tersebut juga dapat berkembang menjadi pengetahuan deskriptif bila seseorang dapat melukiskan dan menggambarkan segala ciri, sifat, dan gejala yang ada pada objek empiris

tersebut. Pengetahuan empiris juga bisa didapatkan melalui pengalaman pribadi manusia yang terjadi berulang kali. Misalnya, seseorang yang sering dipilih untuk memimpin organisasi dengan sendirinya akan mendapatkan pengetahuan tentang manajemen organisasi.

Menurut Jujun S. Suriasumantri (1993: 104) yang dikutip Lestari (2011: 9) secara garis besar pengetahuan dapat digolongkan dalam 3 kategori utama yakni: (1) pengetahuan tentang apa yang baik dan buruk (etika/moral), (2) pengetahuan tentang apa yang indah dan yang jelek (estetika), (3) Pengetahuan tentang apa yang benar dan apa yang salah (logika), lebih lanjut menurut Jujun S. Suriasumantri (1993: 50) pada dasarnya terdapat dua cara pokok bagi manusia untuk mendapatkan pengetahuan, yang pertama adalah mendasarkan diri kepada rasio dan yang kedua mendasarkan diri kepada pengalaman.

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Sjamsuri (1989: 15) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah :

1) Umur

Umur merupakan variabel yang selalu diperhatikan dalam penelitian-penelitian epidemiologi yang merupakan salah satu hal yang mempengaruhi pengetahuan. Umur adalah lamanya waktu hidup seseorang dalam tahun yang dihitung sejak dilahirkan sampai berulang tahun yang terakhir.

2) Pendidikan

Pendidikan adalah sebuah proses pengubahan dan tata laku seseorang atau kelompok dan juga usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, maka jelas dapat kita kerucutkan sebuah visi pendidikan yaitu mencerdaskan manusia. Tingkat pendidikan juga mempengaruhi persepsi seseorang untuk lebih menerima ide-ide dan teknologi baru. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang karena dapat membuat seseorang untuk lebih mudah dalam mengambil keputusan dan bertindak.

3) Pekerjaan

Pekerjaan merupakan kegiatan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari artinya makin cocok jenis pekerjaan yang diemban, maka makin tinggi pula tingkat kepuasan yang diperoleh.

b. Cara memperoleh pengetahuan

Menurut Soekidjo Notoatmodjo (1993: 10-19), dari berbagai macam cara yang telah digunakan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan sepanjang sejarah, dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni:

- a) Cara tradisional atau nonilmiah, yakni tanpa melalui penelitian ilmiah,
- dan b) Cara moderen atau cara ilmiah, yakni melalui proses penelitian.

1) Cara Memperoleh Kebenaran Nonilmiah

Cara kuno atau tradisional ini dipakai orang untuk memperoleh kebenaran pengetahuan, sebelum ditemukannya metode ilmiah atau

metode penemuan secara sistematis dan logis adalah dengan cara nonilmiah, tanpa melalui penelitian. Cara-cara penemuan pengetahuan pada periode ini antara lain meliputi:

a) Cara Coba Salah (*Trial and Error*)

Cara ini telah dipakai orang sebelum adanya kebudayaan, bahkan mungkin sebelum adanya peradaban. Cara coba-coba ini dilakukan dengan menggunakan beberapa kemungkinan dalam memecahkan masalah, dan apabila kemungkinan tersebut tidak berhasil, dicoba kemungkinan yang lain. Apabila kemungkinan kedua ini gagal pula, maka akan dicoba lagi dengan kemungkinan ketiga dan seterusnya.

b) Secara kebetulan

Penemuan kebenaran secara kebetulan terjadi karena tidak disengaja oleh orang yang bersangkutan. Salah satu contoh adalah penemuan enzim urease oleh Sumner pada tahun 1926. Pada suatu hari panas sedang bekerja dengan ekstrak *acetone* tersebut disimpan di dalam kulkas. Keesokan harinya ketika ingin meneruskan percobaannya ternyata ekstrak *acetone* yang disimpan di dalam kulkas tersebut timbul kristal-kristal yang kemudian disebut *enzim urease*.

c) Cara Kekuasaan atau Otoritas

Para pemegang otoritas, baik pemimpin pemerintahan, tokoh agama, maupun ahli ilmu pengetahuan pada prinsipnya mempunyai mekanisme yang sama didalam penemuan pengetahuan. Orang lain menerima pendapat yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai

otoritas, tanpa terlebih dahulu menguji atau membuktikan kebenarannya, baik berdasarkan fakta empiris ataupun berdasarkan penalaran sendiri.

d) Berdasarkan Pengalaman Pribadi

Pengalaman adalah guru yang baik demikian bunyi pepatah. Pepatah ini mengandung maksud bahwa pengalaman itu merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi dapat digunakan sebagai upaya memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa yang lalu.

e) Cara akal Sehat (*Common Sense*)

Akal sehat atau *common sense* kadang-kadang dapat menemukan teori atau kebenaran. Sebelum ilmu pendidikan ini berkembang, para orang tua zaman dahulu agar anaknya mau menuruti nasihat orang tuanya, atau agar anak disiplin menggunakan cara hukuman fisik bila anaknya berbuat salah, misalnya dijewer telinganya. Ternyata cara ini sampai sekarang berkembang menjadi teori atau kebenaran, bahwa hukuman adalah merupakan metode (meskipun bukan yang paling baik) bagi pendidikan anak. Pemberian hadiah dan hukuman (*reward and punishment*) merupakan cara yang masih dianut oleh banyak orang untuk mendisiplinkan anak dalam konteks pendidikan.

f) Kebenaran Melalui Wahyu

Ajaran dan norma agama adalah suatu kebenaran yang diwahyukan dari Tuhan melalui para Nabi. Kebenaran ini harus diterima dan diyakini oleh pengikut-pengikut agama yang bersangkutan, terlepas dari apakah kebenaran tersebut rasional atau tidak. Sebab kebenaran ini diterima oleh para Nabi adalah sebagai wahyu dan bukan karena hasil usaha penalaran atau penyelidikan manusia.

g) Kebenaran secara Intuitif

Kebenaran secara intuitif diperoleh manusia secara cepat sekali melalui proses di luar kesadaran dan tanpa melalui proses penalaran atau berpikir. Kebenaran yang diperoleh melalui intuitif sukar dipercaya karena kebenaran ini tidak menggunakan cara-cara yang rasional dan yang sistematis. Kebenaran ini diperoleh seseorang hanya berdasarkan intuisi atau suara hati atau bisikan saja.

h) Melalui Jalan Pikiran

Sejalan dengan perkembangan kebudayaan umat manusia, cara berpikir manusia pun ikut berkembang. Dari sini manusia telah mampu menggunakan penalarannya dalam memperoleh pengetahuannya. Dengan kata lain, dalam memperoleh kebenaran pengetahuan manusia telah menggunakan jalan pikirannya, baik melalui induksi maupun deduksi.

i) Induksi

Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, bahwa induksi adalah proses penarikan kesimpulan yang dimulai dari pernyataan-pernyataan khusus ke pernyataan yang bersifat umum. Hal ini berarti dalam berpikir induksi pembuatan kesimpulan tersebut berdasarkan pengalaman-pengalaman empiris yang ditangkap oleh indra.

j) Deduksi

Deduksi adalah pembuatan kesimpulan dari pernyataan-pernyataan umum ke khusus. Aristoteles (384-322 SM) mengembangkan cara berpikir deduksi ini ke dalam suatu cara yang disebut "*silogisme*". "*Silogisme*" ini merupakan suatu bentuk deduksi yang memungkinkan seseorang untuk dapat mencapai kesimpulan yang lebih baik.

2) Cara Ilmiah dalam Memperoleh Pengetahuan

Cara baru atau modern dalam memperoleh pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis, dan ilmiah. Cara ini disebut metode penelitian ilmiah, atau lebih populer disebut metodologi penelitian (*research methodology*) cara ini mula-mula dikembangkan oleh Francis Bacon (1561-1626). Ia adalah seorang tokoh yang mengembangkan metode berpikir induktif. Mula-mula ia mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala-gejala alam atau kemasyarakatan. Kemudian hasil pengamatan tersebut dikumpulkan dan diklasifikasikan, dan akhirnya diambil kesimpulan umum. Kemudian metode berpikir induktif yang dikembangkan oleh Bacon ini dilanjutkan oleh Deobold van Dallen. Ia

mengatakan bahwa dalam memperoleh kesimpulan dilakukan dengan mengadakan observasi langsung, dan membuat pencatatan-pencatatan terhadap semua fakta sehubungan dengan objek yang diamatinya. Pencatatan ini mencakup tiga hal pokok, yakni:

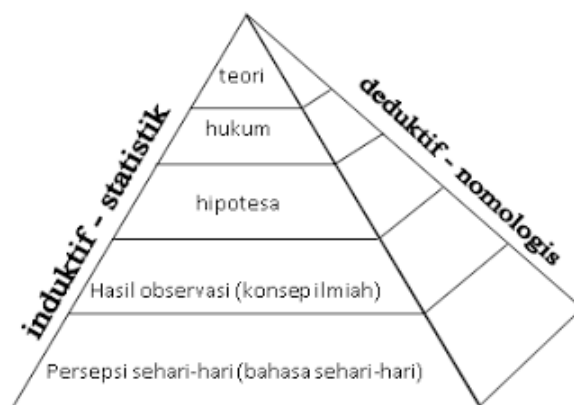
- a) Segala sesuatu yang positif, yakni gejala tertentu yang muncul pada saat dilakukan pengamatan.
- b) Segala sesuatu yang negatif, yakni gejala tertentu yang tidak muncul pada saat dilakukan pengamatan.
- c) Gejala-gejala yang muncul secara bervariasi, yaitu gejala-gejala yang berubah-ubah pada kondisi-kondisi tertentu.

Berdasarkan hasil pencatatan ini kemudian ditetapkan ciri-ciri atau unsur-unsur yang pasti ada pada suatu gejala. Selanjutnya hal tersebut dijadikan dasar pengambilan kesimpulan atau generalisasi. Prinsip-prinsip umum dikembangkan oleh Bacon ini kemudian dijadikan dasar untuk mengembangkan metode penelitian yang lebih praktis. Selanjutnya diadakan penggabungan antara proses berpikir deduktif induktif verivikatif seperti yang dilakukan oleh Newton dan Galileo. Akhirnya lahir suatu cara melakukan penelitian, yang dewasa ini kita kenal dengan metode penelitian ilmiah (*scientific research method*).

c. Ilmu Pengetahuan Ilmiah

Ilmu pengetahuan ilmiah bersifat sistematis artinya ilmu pengetahuan ilmiah dalam upaya menjelaskan setiap gejala selalu berlandaskan suatu teori. Atau dapat dikatakan bahwa teori dipergunakan

sebagai sarana untuk menjelaskan gejala dari kehidupan sehari-hari. Tetapi teori itu sendiri bersifat abstrak dan merupakan puncak piramida dari susunan tahap-tahap proses mulai dari persepsi sehari-hari/ bahasa sehari-hari, observasi/konsep ilmiah, hipotesis, hukum dan puncaknya adalah teori. Menurut Noerhadi T. H. (1998), ciri-ciri yang sistematis dari ilmu pengetahuan ilmiah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1: *Piramida Ilmu Pengetahuan Ilmiah*

Sumber: Noerhadi T. H. (1998) Diktat Kuliah *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Pascasarjana Universitas Indonesia.

1) Persepsi sehari-hari (bahasa sehari-hari).

Dari persepsi sehari-hari terhadap fenomena atau fakta yang biasanya disampaikan dalam bahasa sehari-hari diobservasi agar dihasilkan makna. Dari observasi ini akan dihasilkan konsep ilmiah.

2) Observasi (konsep ilmiah)

Untuk memperoleh konsep ilmiah atau menyusun konsep ilmiah perlu ada definisi. Dalam menyusun definisi perlu diperhatikan bahwa dalam definisi tidak boleh terdapat kata yang

didefinisikan. Menurut Noerhadi T. H. (1998), terdapat dua jenis definisi, yaitu: 1) definisi sejati, 2) definisi nir-sejati. Definisi sejati dapat diklasifikasikan dalam:

- a) *Definisi Leksikal*. Definisi ini dapat ditemukan dalam kamus, yang biasanya bersifat deskriptif.
- b) *Definisi Stipulatif*. Definisi ini disusun berkaitan dengan tujuan tertentu. Dengan demikian tidak dapat dinyatakan apakah definisi tersebut benar atau salah. Benar atau salah tidak menjadi masalah, tetapi yang penting adalah konsisten (taat asas). Contoh adalah pernyataan dalam Akta Notaris: Dalam Perjanjian ini si A disebut sebagai Pihak Pertama, si B disebut sebagai Pihak Kedua.
- c) *Definisi Operasional*. Definisi ini biasanya berkaitan dengan pengukuran (*assessment*) yang banyak dipergunakan oleh ilmu pengetahuan ilmiah. Definisi ini memiliki kekurangan karena seringkali apa yang didefinisikan terdapat atau disebut dalam definisi, sehingga terjadi pengulangan. Contoh: "Yang dimaksud inteligensi dalam penelitian ini adalah kemampuan seseorang yang dinyatakan dengan skor tes inteligensi".
- d) *Definisi Teoritis*. Definisi ini menjelaskan sesuatu fakta atau fenomena atau istilah berdasarkan teori tertentu.

Contoh: Untuk mendefinisikan Superego, lalu menggunakan teori Psikoanalisa dari Sigmund Freud.

Nir-sejati diklasifikan dalam :

- a) Definisi *Ostensif*. Definisi ini menjelaskan sesuatu dengan menunjuk barangnya. Contoh: Ini gunting.
- b) Definisi *Persuasif*. Definisi yang mengandung pada anjuran (persuasif). Dalam definisi ini terkandung anjuran agar orang melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Contoh: "Membunuh adalah tindakan menghabisi nyawa secara tidak terpuji". Dalam definisi tersebut secara implisit terkandung anjuran agar orang tidak membunuh, karena tidak baik (berdosa menurut Agama apapun).

3) Hipotesis

Dari konsep ilmiah yang merupakan pernyataan-pernyataan yang mengandung informasi, 2 (dua) pernyataan digabung menjadi proposisi. Proposisi yang perlu diuji kebenarannya disebut hipotesis.

4) Hukum

Hipotesis yang sudah diuji kebenarannya disebut dalil atau hukum.

5) Teori

Keseluruhan dalil-dalil atau hukum-hukum yang tidak bertentangan satu sama lain serta dapat menjelaskan fenomena disebut teori.

2. Hakikat Keterampilan Bulutangkis

Keterampilan bulutangkis adalah kemampuan seseorang pemain bulutangkis dalam menggunakan fisik, tehnik, taktik, serta unsur-unsur lain yang dimiliki oleh seseorang pemain bulutangkis Amirullah (2001:23). Sehingga diharapkan akan lebih mudah dalam menghadapi lawan untuk memenangkan suatu pertandingan.

Bulutangkis adalah sebuah permainan yang memerlukan raket untuk memukul *shuttlecock* yang dipukul bolak-balik melewati net dan masuk di lapangan bulutangkis. Olahraga bulutangkis adalah satu bentuk olahraga yang bersifat non kontak fisik karena antar pemain dipisahkan oleh net. Faktor kemenangan banyak ditentukan oleh unsur teknik dan taktik sedangkan unsur fisik tidak signifikan mendukung faktor kemenangan karena tidak ada sentuhan badan (*Body contact*), pemain disatu pihak tidak dapat mencederai lawannya untuk melemahkan pihak musuh.

Arena atau lapangan olahraga tidak memerlukan luas lahan yang lebar. Selain itu bahwa olahraga ini mudah dimainkan. Sarana seperti raket, *shuttlecock*, net dan lapangan sebagai tempat bermain tidaklah membutuhkan biaya yang tinggi bila dibandingkan dengan cabang olahraga lainnya. Konstruksi lapanganpun relatif juga sederhana. Olahraga

ini dapat dimainkan di dalam gedung (indoor) atau di luar gedung (outdoor). Namun demikian, permainan bulutangkis lebih baik dimainkan di dalam gedung karena *shuttlecock* tidak terpengaruh oleh arah angin. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang, atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai yang dipukul.

Permainan bulutangkis boleh dimainkan dengan ide menghidupkan *shuttlecock* selama mungkin dan boleh dimainkan dengan ide secepat mungkin mematikan permainan lawan, tergantung dari tujuan permainan itu sendiri. Permainan bulutangkis dapat dimainkan baik orang tua, remaja ataupun anak-anak. Permainan ini diawali dengan pukulan pembuka (*service*), service bisa dilakukan dengan service pendek atau service panjang. Dalam permainan ini pemain berusaha untuk mematikan pukulan lawan agar memperoleh angka dari pukulannya.

Bermain bulutangkis adalah suatu permainan yang menggunakan lapangan sebagai tempat bermain, serta menggunakan *shuttlecock* yang dipukul harus melewati atas net jaring yang dipasang pada tengah-tengah lapangan. Keterampilan bermain bulutangkis adalah kemampuan seseorang pemain bulutangkis dalam menggunakan fisik, teknik, taktik serta unsur-unsur lain yang dimiliki oleh seorang pemain bulutangkis. Berkaitan dengan pencapaian prestasi, seorang pemain bulutangkis yang

mempunyai kemampuan bermain dengan baik akan dapat mencapai prestasi yang baik pula.

e) Hakikat Taktik dalam Permainan Bulutangkis

a. Pengertian Taktik

Untuk memenangkan pertandingan diperlukan cara secara sportif, sebab terkadang suatu tim memiliki keunggulan fisik dan teknik namun tidak menerapkan cara bertanding yang baik maka akan berakhir dengan kekalahan, cara di atas disebut Taktik. Djoko Pekik Irianto (2002: 90). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, taktik adalah rencana atau tindakan yang bersistem untuk mencapai tujuan.

Suharno (1983: 40) menambahkan bahwa taktik adalah siasat atau akal yang digunakan pada saat bertanding untuk mencari kemenangan secara sportif. Taktik selalu berubah-ubah disesuaikan dengan lawan yang dihadapi dan kemampuan timnya. Nossek (1983: 34) mengartikan taktik sebagai pengaturan rencana perjuangan yang pasti untuk mencapai keberhasilan dalam pertandingan.

Taktik merupakan kegiatan yang dilandasi akal budi manusia atau kejiwaan manusia. Taktik dapat juga disebut siasat. Persoalan taktik harus dipecahkan oleh suatu tim sebagai keseluruhan dan oleh setiap pemain secara perorangan. Berhasilnya setiap pemain dalam memecahkan persoalan taktik akan menambah berhasilnya situasi untuk memecahkan rencana taktik dari kesebelasan itu secara keseluruhan. (Sukintaka, 1983: 111).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa taktik merupakan suatu cara untuk memenangkan pertandingan secara sportif yang disesuaikan dengan kemampuan timnya dan lawan yang dihadapi. Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai didalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan, atau dengan kata lain taktik adalah siasat yang dipakai untuk menembus pertahanan lawan secara sportif sesuai dengan kemampuan yang telah dimilikinya. Dalam menerapkan taktik permainan dibutuhkan syarat-syarat seperti kondisi fisik, kemampuan teknik, stabilitas mental, dan kecerdasan pemain. Taktik diterapkan pada saat permainan sedang berlangsung.

b. Jenis dan Manfaat Taktik

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 90) jenis-jenis taktik terdiri dari :

- 1) Taktik perorangan, siasat yang dilakukan seorang atlet.
- 2) Taktik beregu, siasat yang dilakukan beberapa pemain.
- 3) Taktik tim, siasat yang dilakukan secara kolektif oleh pemain dalam satu tim.
- 4) Taktik penyerangan, usaha memenangkan pertandingan secara *ofensif*.
- 5) Taktik beregu, usaha ,menghindari kekalahan dengan cara *defensif*.

Sedangkan manfaat Taktik menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 93) adalah :

- 1) Memperkecil kesenjangan antara tim dengan lawan.
- 2) Memperoleh kemenangan secara sportif.
- 3) Mengembangkan pola dan sistem bermain.

- 4) Memimpin dan menguasai permainan, sehingga lawan mengikuti irama permainan kita.
- 5) Mengembangkan daya pikir olahragawan.
- 6) Efisiensi fisik dan teknik.
- 7) Meningkatkan kepercayaan diri serta memantapkan mental.
- 8) Berlatih mengendalikan emosi.

c. Faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam Melakukan Taktik

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 94) dalam melakukan atau menggunakan taktik yang akan diambil dalam menghadapi lawan dalam sebuah pertandingan, pemain dan pelatih harus mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- 1) Kemampuan berpikir dari pemain maupun tim
- 2) Kemampuan tim : kesehatan fisik, keterampilan, mental, kematangan dan pengalaman bertanding.
- 3) Kelebihan dan kelemahan lawan.
- 4) Situasi pertandingan (wasit, petugas, penonton, alat, fasilitas, lapangan, cuaca, pola dan sistem permainan, peraturan, tempat permainan dll).
- 5) Taktik yang pernah diterapkan pada situasi yang serupa.
- 6) Kondisi non teknis (taktik lawan, teror/psikologis dari lawan atau penonton).

d. Tahap dalam melakukan Taktik

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 94) ada empat tahap cara melakukan taktik , yakni :

1) Tahap Persepsi (*perception*)

Persepsi merupakan hasil pengamatan pada waktu pertandingan berlangsung. Persepsi memperluas konsentrasi pengamatan lawan dan tindakan-tindakan lain yang berhubungan dengan posisi dari pasangannya.

Konsentrasi sangat diperlukan pada tahap ini, sebab sebelum mengambil tindakan seorang atlet harus mengamati kinerja lawan dan kondisi lingkungannya.

2) Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis dilakukan terhadap situasi gerakan-gerakan yang diperoleh dari pengamatan pada tahap persepsi. Analisis yang benar merupakan sarat pemecahan yang berhasil terhadap pelaksanaan tugas bertaktik yang tepat.

Hal tersebut bergantung kepada daya pikir, proses mental, maka seorang atlet dituntut untuk memiliki intelegensi yang cukup. Sebab dalam waktu singkat harus mampu menganalisis situasi dan segera memecahkan masalah dalam pertandingan.

3) Tahap penyelesaian secara mental (*Mental Solution*)

Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap situasi pertandingan. Tujuan *mental solution* adalah untuk menemukan cara pemecahan yang paling efisien dengan memperhitungkan resiko yang terjadi.

4) Tahap Penyelesaian Motoris (*Motor Solution*)

Pemecahan secara motorik merupakan langkah akhir dari tahapan melakukan taktik, keberhasilan tahap ini sangat ditentukan oleh keterampilan yang dimiliki oleh atlet. Jika dalam tahap ini atlet gagal, maka yang bersangkutan segera mengadakan evaluasi untuk selanjutnya melakukan tahap taktik pada situasi yang lain. Tahapan taktik dilakukan dalam waktu sangat singkat dan situasi

yang selalu berubah maka dari itu faktor pengalaman bertanding akan sangat menentukan keberhasilan memilih taktik. Tidak jarang seorang pemain yang kalah secara fisik dan teknik namun mampu memenangkan pertandingan oleh karena ia mampu menerapkan taktik yang jitu.

4. Hakikat Strategi

a. Pengertian Strategi

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Strategi dilakukan sebelum pertandingan dimulai. Strategi adalah suatu siasat atau pola pikir yang digunakan sesaat sebelum pertandingan dimulai untuk mencari kemenangan secara sportif.

Strategi berbeda dengan taktik, strategi dibuat untuk jangka yang lebih panjang, pendekatan yang lebih kompleks, dan bertujuan mendapatkan keuntungan yang lebih banyak dan berjangka serta melibatkan beberapa pemegang kepentingan (*stakeholder*), sedangkan taktik dibuat dalam jangka waktu yang lebih pendek demi mendapatkan hasil yang berbeda dari para pesaing yang menerapkan taktik. Taktik dibuat dalam lingkup yang lebih kecil dan tidak menyebabkan beberapa cara pandang, perubahan dan hasil yang signifikan, serta tidak melibatkan banyak pemegang kepentingan. Menurut Buku Penjasorkes SMA kelas XII (2012: 6) strategi adalah siasat atau akal yang digunakan atau disusun sebelum pertandingan dan merupakan suatu rencana yang digunakan untuk menghadapi suatu pertandingan.

Strategi dan taktik boleh dibilang dua hal yang saling melengkapi satu sama lainnya dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Sebagai ilustrasi dalam sebuah permainan bulutangkis seorang pelatih menginstruksikan strateginya berupa strategi menyerang untuk kemenangan tim dengan taktik yang dipakainya berupa melakukan *smash* dan melakukan *neting*. Itu artinya sebuah strategi haruslah sejalan dengan taktik-taktik yang digunakan dalam mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan tim dan begitupun sebaliknya, karena apabila strategi dan taktik tidak bisa sejalan, tujuan yang diharapkan akan sangat sulit tercapai.

b. Perbedaan Taktik dan Strategi

Kecermatan menerapkan taktik dan strategi akan menentukan keberhasilan sebuah tim dalam bertanding, sehingga perlu disiapkan secara cermat, terkadang seorang pelatih berusaha “mengintip” permainan calon lawan sebelum bertanding. Perbedaan antara taktik dan strategi adalah sebagai berikut. Djoko Pekik Irianto (2002: 91)

Tabel 1. Perbedaan Taktik dan Strategi

TAKTIK	STRATEGI
1) Dikerjakan saat bertanding. 2) Peran olahragawan lebih dominan. 3) Kegiatan berbentuk : a) Memecahkan siasat secara efektif sesuai situasi.	1) Dikerjakan sebelum bertanding. 2) Peran pelatih lebih dominan. 3) Observasi kekuatan calon lawan. 4) Kegiatan berbentuk : a) Observasi kelemahan dan

b) Melihat, memutuskan tindakan dengan cepat. c) Taktik terkadang tidak sesuai strategi yang telah disiapkan.	kelebihan lawan. b) Latihan secara efektif dan efisien untuk memantapkan pola dan sistem bermain. c) Adaptasi terhadap lingkungan. d) Pemecahan masalah berdasar dugaan.
--	---

c. Jenis Strategi

Menurut Djoko Pekik Irianto (2002: 91-93) ada tiga jenis strategi yang disusun sebelum pertandingan, meliputi :

1) Strategi jangka panjang

Strategi yang disusun sebelum pertandingan, meliputi pengamatan terhadap lawan, menemukan kekuatan dan kelemahan lawan, menyusun pola yang cocok untuk mengatasi lawan termasuk mempersiapkan fisik atlet. Dalam strategi jangka panjang ini pelatih *official* maupun atlet sangat berperan besar karena dalam strategi jangka panjang kita harus memahami karakter atlet, memahami kondisi fisik, kesehatan dan sejauh mana mental atlet terbentuk, dalam perencanaan strategi jangka panjang atlet harus benar-benar bisa untuk selalu menjaga kondisi, menjaga pola makan dan menghindari masalah-masalah yang dapat merugikan atlet itu sendiri maupun tim, pelatih harus selalu mengawasi anak didiknya memahami kondisinya dan selalu tahu

kekurangan akan atletnya tersebut, sehingga selalu ada evaluasi yang dapat menjadikan pemain lebih baik dari pada sebelumnya.

2) Strategi Cepat

Strategi yang disusun pada awal pertandingan, penjajagan terhadap kemampuan lawan, misalnya pada babak pertama pertandingan sepakbola semua pemain melakukan pertahanan yang rapat dan menunggu serangan dari lawan sehingga mencoba mengetahui tingkat kemampuan lawan dalam bertahan. Sehingga kita mengetahui tentang kemampuan berjaga lawan, dengan demikian kita dapat menganalisis kemampuan lawan sehingga kita dapat langsung membuat strategi yang efektif untuk mengalahkan lawan.

3) Strategi Obyektif dan Subyektif

Strategi obyektif berhubungan dengan kekuatan dan kemampuan yang dimiliki oleh pemain itu sendiri pada aktivitas tertentu. Sedangkan strategi subyektif berhubungan dengan pengambilan keputusan yang cepat dan akurat, dalam strategi ini seseorang harus mempunyai mental dan kepercayaan diri yang baik dalam pengambilan keputusan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Wildan Wira Ardiansyah (2012) yang berjudul, “Tingkat Implementasi Taktik dan Strategi Anggota

Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik" merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survei dan instrument penelitian yang berupa angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat faktor, yaitu : faktor taktik, faktor strategi, faktor perbedaan taktik dan strategi, dan faktor kasus penggunaan taktik dan strategi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anggota ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik yang masih aktif dan tercatat secara resmi sebagai anggota ekstrakurikuler, dengan jumlah total sebanyak 25 siswa, dengan perincian 12 siswa putra dan 13 siswa putri.

Hasil penilitan menunjukkan diperolehnya jumlah *mean* data gabungan empat faktor sebesar 81.26 yang berada diantara rentang data antara 79 sampai dengan 84, yaitu kelas interval dengan kategori sedang. Berdasar pada data hasil penilitan ini, diketahui pula bahwa data faktor taktik memiliki *mean* sebesar 31.16 yang termasuk dalam kategori sedang, data faktor strategi memiliki *mean* sebesar 21 yang termasuk dalam kategori sedang, data faktor strategi perbedaan taktik dan strategi memiliki *mean* sebesar 9.56 yang termasuk dalam kategori sedang, data faktor penggunaan taktik dan strategi memiliki *mean* sebesar 19.56 yang termasuk dalam kategori sedang. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat implementasi taktik dan strategi pada anggota ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik dalam kategori sedang.

C. Kerangka Berpikir

Bulutangkis merupakan permainan perorangan. Kegiatan olahraga bulutangkis merupakan bagian dari kegiatan ekstrakurikuler olahraga di SMA Negeri 1 Ngaglik yang diselenggarakan pada hari Selasa dan Kamis mulai dari pukul 14.30-16.00 WIB dengan dukungan fasilitas yang cukup memadai. Siswa yang memilih dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis adalah siswa kelas X dan XI yang benar-benar ingin dan berminat latihan bulutangkis. Keberadaan ekstrakurikuler bulutangkis menjadi salah satu ekstrakurikuler unggulan di SMA Negeri 1 Ngaglik sering mendapatkan prestasi dalam beberapa kejuaraan bulutangkis pelajar di Kabupaten Sleman. Akan tetapi mulai tahun 2009–2011 prestasi sepakbola SMA Negeri 1 Ngaglik semakin menurun.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berkeinginan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis. Karena dengan ini maka akan diketahuinya tingkat pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif (Soekidjo Notoatmodjo, 2002:138). Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai atau mengukur pengetahuan pemain terhadap taktik atau strategi dalam bermain bulutangkis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *survey* dengan menggunakan instrumen angket dalam mengambil data.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Guna memperjelas variabel penelitian, perlu dikemukakan definisi operasional dari variabel, menurut Suharsimi Arikunto (2010: 161) variabel adalah objek penelitian, atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan taktik dan strategi siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik dalam bermain bulutangkis.

Definisi operasional variabel yang akan digunakan dalam penelitian adalah taktik, strategi, perbedaan taktik dan strategi, dan penggunaan taktik dan strategi yang akan diukur dengan angket.

C. Populasi

Sugiyono (2009: 80) menerangkan bahwa populasi penelitian merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang

mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subyek penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik sebanyak 40 siswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode penelitian (Suharsimi Arikunto, 2002: 136). Instrumen yang baik harus valid dan reliabel. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat. Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu mengukur obyek yang sama secara konsisten. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berupa tes pemahaman dengan soal objektif untuk mengukur pemahaman.

Sebagai alat pengambil data, angket dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tertutup, artinya responden langsung menjawab pada pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda cek (✓) pada lembar jawaban yang telah disediakan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala linkert yaitu pertanyaan dengan menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu untuk pertanyaan positif adalah: sangat setuju (SS) dengan skor 4, setuju (S) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1, sedangkan untuk jawaban pertanyaan negatif adalah: sangat setuju (SS) dengan skor 1, setuju (S) dengan skor 2, tidak setuju (TS) dengan skor 3, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 4. Berikut adalah kisi-kisi angket dalam penelitian ini,

Tabel 1 : Kisi-Kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Item		Jumlah
			(+)	(-)	
Tingkat pengetahuan Taktik dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik	1. Taktik	1. Pengertian taktik	1		1
		2. Ciri-ciri penggunaan taktik	2	3	2
		3. Taktik individu	5	4	2
		4. Taktik beregu/tim	6		1
		5. Manfaat taktik	8	7	2
		6. Tahapan bertaktik	10,11	9	3
		7. Faktor-faktor pertimbangan dalam bertaktik	12,13	14	3
	2. Strategi	1. Pengertian strategi	16	15	2
		2. penggunaan strategi	18,19	17,20	4
		3. Jenis strategi	21	22	2
		4. Strategi jangka pendek		23	1
		5. Strategi subjektif		24	1
	3. Perbedaan Taktik dan Strategi	1. Waktu pelaksanaan	25		1
		2. Peran dominan		26	1
		3. Bentuk kegiatan	27		1
	4. Penggunaan Taktik dan Strategi	1. Tunggal	28		1
		2. Ganda		29	1
		3. <i>Lop</i>	30		1
		4. <i>Drop shot</i>	31		1
		5. <i>Smash</i>	33	32	2
		6. <i>Footwork</i>	34		1
		7. Sikap dan posisi		35	1
Jumlah			20	15	35

1. Uji Validitas

Instrumen dalam suatu penelitian dianggap valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam suatu penelitian deskriptif yang menggunakan angket dalam pengambilan datanya, maka uji validitas instrument merupakan suatu poin yang sangat

perlu dilakukan sebelum angket digunakan sebagai alat pengambil data dalam uji penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu alat ukur atau instrumen penelitian tersebut sudah valid atau belum. Sehingga orang sering menyebut uji validitas ini dengan uji kesahihan butir instrumen.

Menurut Sugiyono (2007:348) hasil penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, berikut ini adalah faktor uji validitas angket dalam penelitian ini :

a. Faktor Taktik

Dalam uji instrumen ini, faktor taktik terdiri atas 14 soal, yang terdiri dari 9 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif.

b. Faktor Strategi

Dalam uji instrumen ini, faktor rasa strategi terdiri atas 10 pertanyaan, yang terdiri dari 4 pertanyaan positif dan 6 pertanyaan negatif.

c. Faktor Perbedaan Taktik dan Strategi

Dalam uji instrumen ini, faktor perbedaan taktik dan strategi terdiri atas 3 soal, yang terdiri dari 2 pertanyaan positif dan 1 pertanyaan negatif.

d. Faktor Penggunaan Taktik dan Strategi

Dalam uji instrumen ini, faktor kasus penggunaan taktik dan strategi terdiri atas 8 pertanyaan, yang terdiri dari 5 pertanyaan positif dan 3 pertanyaan negatif.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Masri Singarimbun dan Sofian Effendi (1989: 140) bahwa: “Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan.” Berarti dapat disimpulkan dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur di dalam mengukur gejala yang sama. Rumus untuk menentukan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Suharsimi Arikunto 1997:106), adapun rumus tersebut sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{M}{M-1} \left[1 - \frac{JK_x}{JK_t} \right]$$

keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen
 M = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 JK_x = jumlah varians butir
 JK_t = varians total

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan memberikan angket yang dibuat sendiri, berupa pernyataan tertulis dan terstruktur yang bertujuan mencari informasi mengenai hal-hal yang diketahui dan dilakukan oleh responden tentang tingkat pengetahuan taktik dan strategi siswa peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik.

Angket diberikan kepada responden dengan cara peneliti mendatangi responden secara langsung dan kemudian memintanya untuk memilih jawaban yang tersedia. Bentuk kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, artinya kuesioner yang disajikan dengan pilihan jawaban dan responden hanya diminta untuk memilih jawaban yang tersedia yang ditujukan langsung kepada responden.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik dekriptif dengan persentase. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Anas Sudijono, (2000: 142), sehingga pada pengelompokan data akan ditentukan terlebih dahulu kategori tingkat pengetahuan taktik dan strategi peserta ekstrakurikuler bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik berdasarkan acuan klasifikasi kategori dari (Anas Sudijono, 1999: 161), yaitu;

No	Rentang Norma	Kategori
1	$X > M + 1,5 Sd$	Kategori Sangat Baik
2	$M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$	Kategori Baik
3	$M - 0,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$	Kategori Cukup
4	$M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$	Kategori Kurang
5	$X \leq M - 1,5 Sd$	Kategori Kurang Sekali

Keterangan:

M = *Mean* (rerata)

Sd = Standar Deviasi

Untuk memudahkan penghitungan, rerata yang digunakan adalah rerata ideal (M_i) dan simpangan baku yang digunakan menggunakan simpangan baku ideal (S_{di}). Penentuan skor rerata ideal (M_i) dan skor simpangan baku ideal (S_{di}) didasarkan pada skor tertinggi dan terendah dari variabel penelitian dengan formula: $M_i = 1/2(\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$, $S_{di} = 1/6(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$. Skor tertinggi ideal adalah skor tertinggi yang mungkin diperoleh dari keseluruhan jawaban. Skor terendah ideal adalah skor terendah yang mungkin diperoleh dari keseluruhan jawaban. Penyusunan norma nantinya didasarkan dari data penelitian yang diperoleh, adapun klasifikasi kategori norma di atas hanya sebagai acuan penyusunan norma, sedangkan untuk menghitung presentase responden digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka persentase.

f : Frekuensi yang sedang dicari persentasinya.

N : Number of Case (jumlah frekuensi/banyaknya individu).

Langkah-langkah dalam memberikan skor sampai dengan memberikan predikat adalah sebagai berikut:

1. Memberikan skor jawaban dari setiap responden pada butir. Dalam penelitian ini menggunakan jenis pernyataan positif.
2. Menentukan kriteria sebagai patokan penilaian, dalam hal ini menggunakan *mean* (M) dan standar deviasi (Sd).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi lokasi, Subjek dan data Waktu

1. Diskripsi lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ngaglik kabupaten Sleman.

2. Diskripsi subyek Penelitian

Semua siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik kabupaten Sleman sejumlah 25 siswa.

3. Deskriptif Waktu

Penelitian dilakukan pada tanggal 10 Desember 2013 sampai tanggal 17 Desember 2013.

B. Deskripsi Data Penelitian

Data hasil penelitian tentang pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis diperoleh dari angket pengetahuan taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis sehingga perlu dideskripsikan hasil secara keseluruhan dan faktor yang mendasarinya, kemudian data dikategorikan menjadi 5 kategori berdasarkan nilai *Mean* dan standar deviasi yang diperoleh. Menurut Suharsimi Arikunto (2001: 256) dalam mengkatagorikan menggunakan 5 batasan norma dengan penilaian kategori yang digunakan untuk mendiskripsikan data pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis, sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Baku Kategori

No	Rentang Norma	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat baik
2	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Cukup
4	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Kurang
5	$X < M - 1,5 SD$	Kurang sekali

1. Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bulutangkis.

Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 168.00 dan nilai minimum 145.00. *Mean* diperoleh sebesar 158.0400 dan standar deviasi sebesar 6.55413. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data memperoleh hasil pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis secara keseluruhan sebagai berikut:

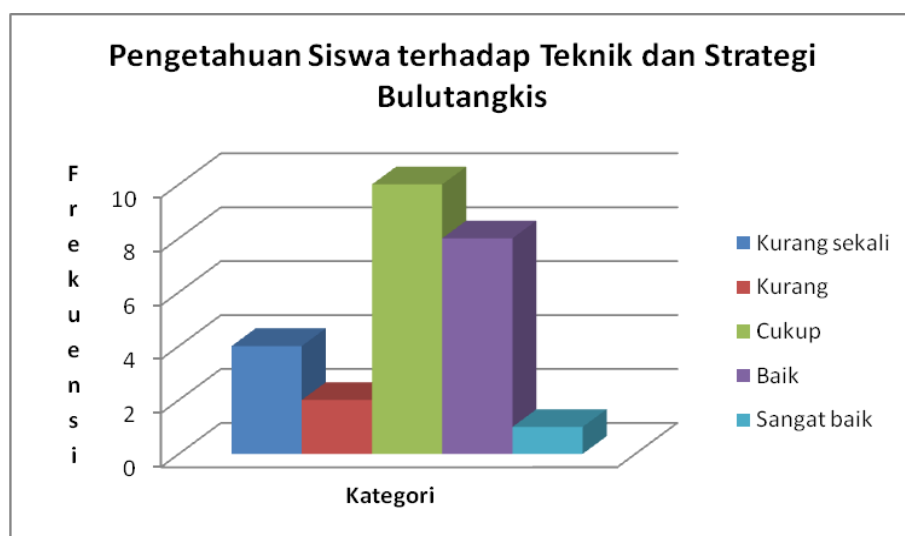
Table 2. Distribusi Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bulutangkis Secara Keseluruhan.

Kelas interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 167,86$	Sangat baik	1	4,00%
$161,31 < X \leq 167,86$	Baik	8	32,00%
$154,76 < X \leq 161,31$	Cukup	10	40,00%
$148,21 < X \leq 154,76$	Kurang	2	8,00%
$X \leq 148,21$	Kurang sekali	4	16,00%
Jumlah		25	100,00%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1

Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis terdapat 1 siswa (4,00%) dalam kategori sangat baik, 8 siswa (32,00%) dalam kategori baik, 10 siswa (40,00%) dalam kategori cukup, 2 siswa (8,00%) dalam kategori kurang, 4 siswa (16,00%) dalam kategori kurang sekali. Frekuensi terbanyak pada kategori cukup, sehingga dapat disimpulkan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis adalah cukup.

Berdasarkan keterangan di atas, maka pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis secara keseluruhan dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagramm Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bulutangkis

Untuk melihat hasil penelitian secara lebih mendalam, deskripsi hasil penelitian pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler

Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berdasarkan masing-masing faktor yang mendasarinya adalah sebagai berikut:

2. Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bulutangkis Berdasarkan Faktor Strategi.

Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 44.00 dan nilai minimum 36.00. *Mean* diperoleh sebesar 40.9600 dan standar deviasi sebesar 2.30000. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data memperoleh hasil pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berdasarkan faktor strategi sebagai berikut:

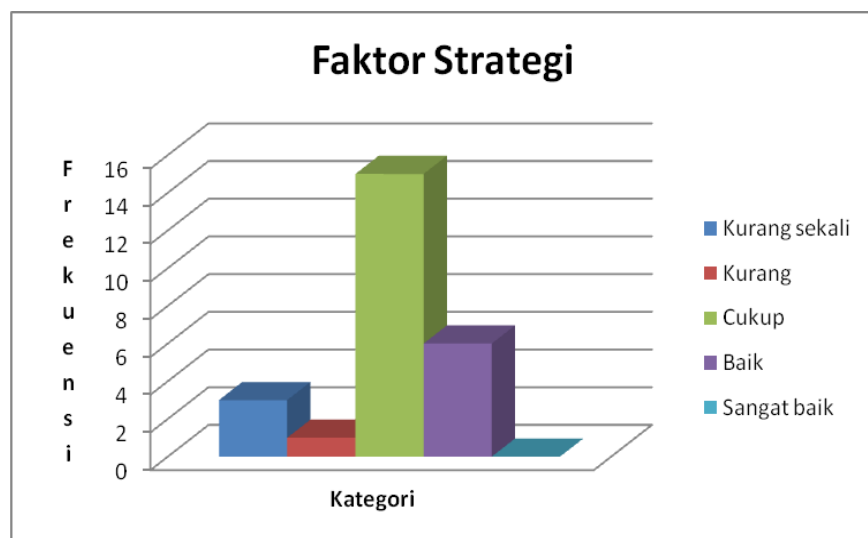
Table 2. Distribusi Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bulutangkis Berdasarkan Faktor Strategi

Kelas interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 44,41$	Sangat baik	0	0,00%
$42,11 < X \leq 44,41$	Baik	6	24,00%
$39,81 < X \leq 42,11$	Cukup	15	60,00%
$37,51 < X \leq 39,81$	Kurang	1	4,00%
$X \leq 37,51$	Kurang sekali	3	12,00%
Jumlah		25	100,00%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berdasarkan faktor strategi, terdapat 0

siswa (0,00%) dalam kategori sangat baik, 6 siswa (24,00%) dalam kategori baik, 15 siswa (60,00%) dalam kategori cukup, 1 siswa (4,00%) dalam kategori kurang, 3 siswa (12,00%) dalam kategori kurang sekali. Frekuensi terbanyak pada kategori cukup, sehingga dapat disimpulkan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi berdasarkan faktor strategi dalam permainan bulutangkis adalah cukup.

Berdasarkan keterangan di atas, maka pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi berdasarkan faktor strategi dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagramm Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Berdasarkan Faktor Strategi.

3. Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bulutangkis Berdasarkan Faktor Taktik.

Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 70.00 dan nilai minimum 55.00. *Mean* diperoleh sebesar 63.0000 dan standar deviasi sebesar 3.82971. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data memperoleh hasil pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berdasarkan faktor taktik sebagai berikut:

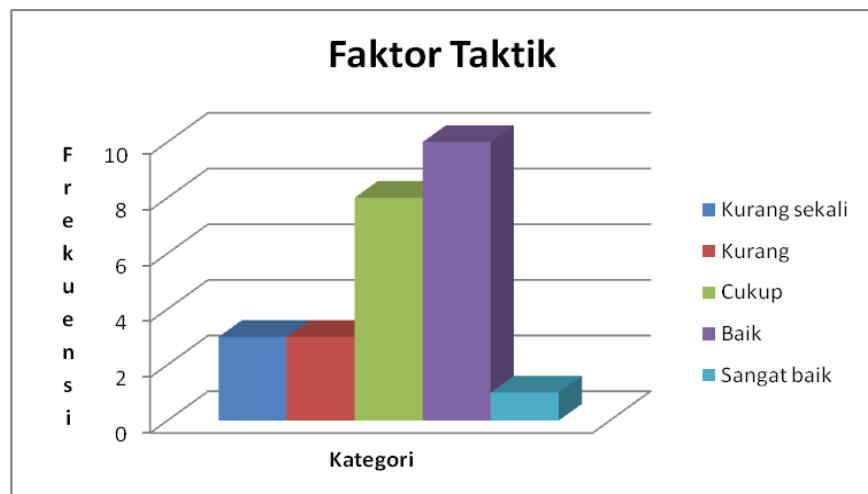
Table 2. Distribusi Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bulutangkis Berdasarkan Faktor Taktik.

Kelas interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 68,74$	Sangat baik	1	4,00%
$64,91 < X \leq 68,74$	Baik	10	40,00%
$61,10 < X \leq 64,91$	Cukup	8	32,00%
$57,22 < X \leq 61,10$	Kurang	3	12,00%
$X \leq 57,22$	Kurang sekali	3	12,00%
Jumlah		25	100,00%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berdasarkan faktor taktik, terdapat 1 siswa (4,00%) dalam kategori sangat baik, 10 siswa (40,00%) dalam kategori baik, 8 siswa (32,00%) dalam kategori cukup, 3 siswa (12,00%) dalam kategori kurang, 3 siswa (12,00%) dalam

kategori kurang sekali. Frekuensi terbanyak pada kategori baik, sehingga dapat disimpulkan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi berdasarkan faktor taktik dalam permainan bulutangkis adalah baik.

Berdasarkan keterangan di atas, maka pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi berdasarkan faktor taktik dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagramm Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Berdasarkan Faktor Taktik.

4. Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bulutangkis Berdasarkan Faktor Taktik Permainan Ganda.

Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 56.00 dan nilai minimum 46.00. *Mean* diperoleh sebesar 54.0800 dan standar deviasi sebesar 1.95619. Berdasarkan rumus kategori yang

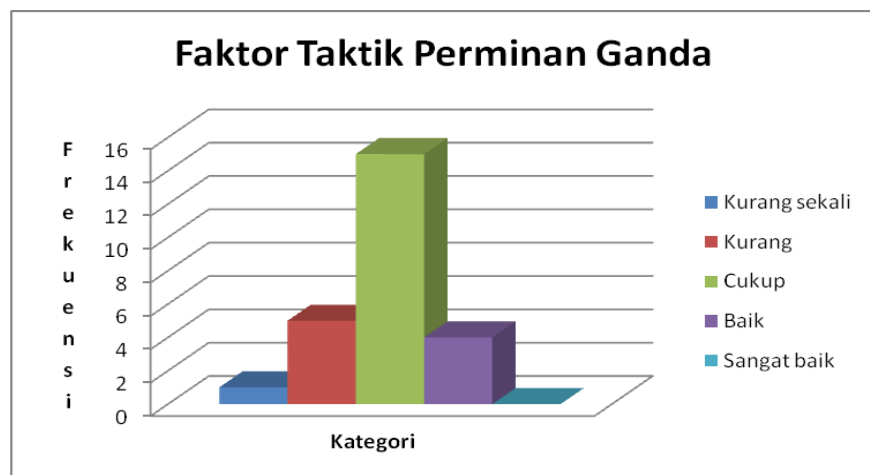
telah ditentukan, analisis data memperoleh hasil pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berdasarkan faktor taktik permainan ganda sebagai berikut:

Table 2. Distribusi Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Dalam Permainan Bulutangkis Berdasarkan Faktor Taktik Permainan Ganda.

Kelas interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X > 57,02$	Sangat baik	0	0,00%
$55,06 < X \leq 57,02$	Baik	4	16,00%
$53,10 < X \leq 55,06$	Cukup	15	60,00%
$51,14 < X \leq 53,10$	Kurang	5	20,00%
$X \leq 51,14$	Kurang sekali	1	4,00%
Jumlah		25	100,00%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berdasarkan faktor taktik permainan ganda, terdapat 0 siswa (0,00%) dalam kategori sangat baik, 4 siswa (16,00%) dalam kategori baik, 15 siswa (60,00%) dalam kategori cukup, 5 siswa (20,00%) dalam kategori kurang, 1 siswa (4,00%) dalam kategori kurang sekali. Frekuensi terbanyak pada kategori cukup, sehingga dapat disimpulkan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi berdasarkan faktor taktik permainan ganda dalam permainan bulutangkis adalah cukup.

Berdasarkan keterangan di atas, maka pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi berdasarkan faktor taktik permainan ganda dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagramm Pengetahuan Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Terhadap Taktik Dan Strategi Berdasarkan Faktor Taktik Permainan Ganda.

C. Pembahasan

Berdasarkan penghitungan data hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis terdapat 1 siswa (4,00%) dalam kategori sangat baik, 8 siswa (32,00%) dalam kategori baik, 10 siswa (40,00%) dalam kategori cukup, 2 siswa (8,00%) dalam kategori kurang, 4 siswa (16,00%) dalam kategori kurang sekali. Frekuensi terbanyak pada kategori cukup, sehingga dapat disimpulkan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler

Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis adalah cukup.

Secara keseluruhan siswa memiliki pengetahuan taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis adalah cukup, pengetahuan dipengaruhi oleh umur seseorang dalam memahami sesuatu hal. Siswa masih memiliki tingkat pengetahuan yang cukup, masih perlu banyak belajar dan melakukan latihan sehingga tingkat pengetahuan yang dimilikinya tentang teknik dan strategi permainan menjadi lebih baik. Pengetahuan didapatkan dengan berbagai hal kegiatan, misalnya dari mencoba sesuatu hal yang baru, kemudian melakukan hal yang lebih baik dari kesalahan, kemudian melakukan kegiatan yang berulang. Permainan bulutangkis boleh dimainkan dengan ide menghidupkan *shuttlecock* selama mungkin dan boleh dimainkan dengan ide secepat mungkin mematikan permainan lawan, tergantung dari tujuan permainan itu sendiri. Permainan bulutangkis dapat dimainkan baik orang tua, remaja ataupun anak-anak. Permainan ini diawali dengan pukulan pembuka (*service*), *service* bisa dilakukan dengan *service* pendek atau *service* panjang. Dalam permainan ini pemain berusaha untuk mematikan pukulan lawan agar memperoleh angka dari pukulannya.

Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai didalam bermain untuk menyerang lawan secara sportif guna mencari kemenangan, atau dengan kata lain taktik adalah siasat yang dipakai untuk menembus pertahanan

lawan secara sportif sesuai dengan kemampuan yang telah dimilikinya. Dalam menerapkan taktik permainan dibutuhkan syarat-syarat seperti kondisi fisik, kemampuan teknik, stabilitas mental, dan kecerdasan pemain. Taktik diterapkan pada saat permainan sedang berlangsung. Selain taktik strategi juga diperlukan dalam permainan bulutangkis, sebuah strategi haruslah sejalan dengan taktik-taktik yang digunakan dalam mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan tim dan begitupun sebaliknya, karena apabila strategi dan taktik tidak bisa sejalan, tujuan yang diharapkan akan sangat sulit tercapai.

Pengetahuan siswa terhadap taktik dan strategi bermain masih berkategori cukup, pelatih dan guru berperan memotivasi dan melatih siswa secara maksimal, supaya pengetahuan siswa menjadi lebih baik, selain itu kemampuan dalam melakukan permainan bulutangkis menjadi baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berkategori cukup secara keseluruhan terdapat 1 siswa (4,00%) dalam kategori sangat baik, 8 siswa (32,00%) dalam kategori baik, 10 siswa (40,00%) dalam kategori cukup, 2 siswa (8,00%) dalam kategori kurang, 4 siswa (16,00%) dalam kategori kurang sekali.

B. Implikasi

Sesuai dengan penemuan dalam penelitian ini, maka implikasi dari penemuan tersebut yaitu pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis berkategori cukup, siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang taktik dan strategi permainan bulutangkis, maka pelatih perlu memberikan latihan yang terkait dengan strategi dan taktik dalam permainan bulutangkis

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari antara lain :

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya. Siswa juga dalam memberikan jawaban tidak berfikir jernih (hanya asal selesai dan cepat).
2. Faktor yang digunakan untuk mengungkap pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis sangat terbatas dan kurang, sehingga perlu dilakukan penelitian lain yang lebih luas untuk mengungkap pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis secara menyeluruh.

D. Saran-saran

Sehubungan dengan hasil dari penelitian mengenai pengetahuan siswa peserta ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik terhadap taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis, maka penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada Pelatih Ekstrakurikuler

Disarankan pelatih untuk melatih taktik dan strategi dengan memberikan berbagai macam model taktik dan strategi dalam permainan bulutangkis.

2. Kepada Guru Penjas

Disarankan kepada guru penjas dalam memberikan pelajaran pendidikan jasmani pada saat materi bulutangkis disampaikan taktik dan strategi permainan bulutangkis kepada siswa.

3. Kepada Siswa

Disarankan kepada siswa untuk menambah latihan bermain bulutangkis di luar jam ekstrakurikuler supaya pengetahuan tentang taktik dan strategi permainan menjadi baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. (2001). Sumbangan Kecepatan Gerak, Waktu Reaksi dan Koordinasi Terhadap Ketrampilan Bulutangkis. FIK: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anas Sudijono. (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan Olahraga*. Diklat. FIK UNY.
- Herminarto Sofyan. (2007). *Pembinaan Olahraga di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Irmayanti Meliono,dkk. (2007). MPKT Modul. Diakses dari <http://drsuparyanto.blogspot.com/2010/07/konsep-pengetahuan.html> pada tanggal 8/2/2013.jam 21.00 WIB
- Jujun S. Suriasumantri. (1993). *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantaran Populer*. Jakarta: Sinar Harapan.
- _____, (2003). *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantaran Populer*. Jakarta: Sinar Harapan
- Luxbacher, Joseph A. (1999). *Bulutangkis: Teknik dan Taktik Bermain*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Masri Singarimbun & Sofian Effendi. (1989). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP5ES.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Teori dan Kesehatan*. Bandung: CV. Angkasa.
- Mujahidin Prabowo Aji. (2008). *Motivasi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dalam Mengikuti UKM Bulutangkis*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Agus, Mukholid. (2007). *Pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA kelas XII*. Jakarta:Yudistira.
- Nossek, J. (1982). *General Theory Of Training*. Lagos. Pan Afrikan Press LTD.
- Notoatmodjo, S. (2005). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: RinekaCipta.
- Poole. James, (2008). *Belajar Bulutangkis*. Bandung : Pioner.
- Roji.(2006). “*Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Jilid 1 kelas VII*”. Jakarta: Erlangga.
- Soedjono Dkk. (1979). *Permainan dan Metodik untuk SGO*. Jakarta: Depdikbud.

- Sugiyono. (2006). *"Statistika Untuk Penelitian."* Bandung: CVF Alfabeta.
- Suharno, H.P. (1983). *Ilmu Coaching Umum*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (1998). *"Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek"*. Jakarta: PT. Rhineka Karya.
- _____. (2002). *"Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan"*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Safari Muhammad. (2010). *Minat Siswa Kelas X dan Kelas XI SMA N 1 Jogonalan Klaten Terhadap Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis*. Fik UNY.
- Sjamsuri. (1989). *Pengantar Teori Pengetahuan*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Sukintaka. (1998). *Teori Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrument*. Yogyakarta: Andi offset.
- Slameto.(1983). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: BinaAksara.
- V. WiratnaSujarweni. (2007). *Belajar Mudah SPSS*. Yogyakarta: Ardana Media.
- Wayan Nurkancanadan P.P.N. Sumartana. (1983). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Winkel,W.S. (1983). *Psikologi Pendidikandan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia.

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
Strategi					
1	Kemenangan yang diperoleh setiap pertandingan memerlukan strategi yang maksimal.				
2	Banyaknya line lapangan dalam satu gedung olahraga, dapat mengganggu konsentrasi pada waktu bermain.				
3	Shuttlecock berbulu oval digemari pemain kelompok umur veteran.				
4	Kelompok umur taruna lebih senang menggunakan shuttlecock berbulu runcing.				
5	Uji coba lapangan perlu dilakukan untuk adaptasi.				
6	Ketika pertandingan gunakan raket yang biasanya digunakan latihan.				
7	Agar pemanasan cukup, datang satu jam sebelum pertandingan.				
8	Makan makanan yang bergizi untuk menjaga stamina.				
9	Supaya kondisi fisik prima pemain tidur maksimal pukul 22.00				
10	Tipe permainan menyerang, banyak bola yang arahnya menurun.				
11	Sebelum pertandingan pemanasan harus cukup.				
12	Mendapat lawan yang bagus, dihadapi dengan hati yang senang.				
Taktik permainan tunggal					
13	Saat terjadi Rubberset, ganti pakaian untuk menghemat energy.				
14	Jika daya tahan lawan rendah, gunakan pola relly.				
15	Kurangi kesalahan sendiri dalam memukul bola.				
16	Sebaiknya, seorang pemain tahu penyebab kesalahannya sendiri saat melakukan kesalahan.				
17	Saat permainan kurang menguntungkan, sebaiknya mengubah taktik permainan.				
18	Servis tinggi digunakan untuk menyudutkan lawan ketepi.				
19	Servis pendek bersifat agar menyerang lawan.				
20	Sekali melakukan servis tipuan untuk memberi kejutan pada lawan.				
21	Ketika shuttlecock tanggung lakukan smash kencang untuk membuat lawan lebih takut.				
22	Sesekali melakukan pukulan gerak tipu.				
23	Arah bola yang sifatnya menyudutkan membuat sulit pergerakan lawan.				
24	Pukulan drop digunakan untuk menarik lawan ke depan				
25	Jika lawan mempunyai netting yang bagus, menghindari permainan netting.				
26	Minta izin membasuh muka sekaligus mengambil napas.				
27	Mengarahkan shuttlecock ketepi lapangan agar lawan lelah.				
28	Salah satu prinsip taktik adalah dengan mengarahkan				

	pengembalian shuttlecock kesisi lawan yang lemah.				
29	Salah satu smash yang susah dikembalikan adalah tepat dibahu pemegang raket.				
30	Saat lawan kehilangan keseimbangan secepatnya dilakukan lop serang.				
taktik permainan ganda					
31	Servis pendek yang dipilih dalam permainan ganda.				
32	Servis pendek mepet net kearah garis tepi akan menyudutkan pengembalian.				
33	Smash mendekati garis samping akan sulit untuk dikembalikan.				
34	Pukulan drop membuat lawan tidak bisa menyerang.				
35	Posisi berdampingan merupakan taktik yang digunakan untuk bertahan saat lawan menyerang.				
36	Posisi muka belakang digunakan untuk menyerang.				
37	Posisi muka belakang yang di depan memukul netting agar lawan mengangkat.				
38	Smash dengan sasaran tengah lapangan, bisa membahayakan kedua pemain ganda.				
39	Memukul dropshot dengan gerakan melompat seperti smash, akan memberikan gerakan tipuan pada lawan.				
40	Jika menyemash tiga kali berturut-turut, jangan menggunakan kekuatan yang sama.				
41	Jika posisi kurang menguntungkan tidak perlu melakukan smash keras.				
42	Shuttlecock diarahkan pada lawan yang lemah.				
43	Pemain belakang melakukan smash keras, pemain depan siap menyerbu pengembalian depan net.				

Lampiran 2. Frekuensi Data Penelitian

Frequencies

		Statistics			
		Keseluruhan	Strategi	Taktik	Taktik Permainan Ganda
N	Valid	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0
Mean		158.0400	40.9600	63.0000	54.0800
Median		160.0000	42.0000	64.0000	54.0000
Mode		162.00	42.00	65.00	54.00
Std. Deviation		6.55413	2.30000	3.82971	1.95619
Minimum		145.00	36.00	55.00	46.00
Maximum		168.00	44.00	70.00	56.00
Sum		3951.00	1024.00	1575.00	1352.00

Frequency Table

		Keseluruhan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	145	2	8.0	8.0	8.0
	146	2	8.0	8.0	16.0
	153	2	8.0	8.0	24.0
	156	1	4.0	4.0	28.0
	158	2	8.0	8.0	36.0
	159	3	12.0	12.0	48.0
	160	3	12.0	12.0	60.0
	161	1	4.0	4.0	64.0
	162	4	16.0	16.0	80.0
	163	2	8.0	8.0	88.0
	165	1	4.0	4.0	92.0
	166	1	4.0	4.0	96.0
	168	1	4.0	4.0	100.0
Total		25	100.0	100.0	

		Strategi			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	2	8.0	8.0	8.0
	37	1	4.0	4.0	12.0
	38	1	4.0	4.0	16.0

40	6	24.0	24.0	40.0
41	2	8.0	8.0	48.0
42	7	28.0	28.0	76.0
43	3	12.0	12.0	88.0
44	3	12.0	12.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Taktik

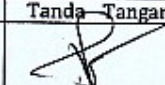







	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 55	3	12.0	12.0	12.0
60	2	8.0	8.0	20.0
61	1	4.0	4.0	24.0
62	4	16.0	16.0	40.0
63	2	8.0	8.0	48.0
64	2	8.0	8.0	56.0
65	6	24.0	24.0	80.0
66	2	8.0	8.0	88.0
67	1	4.0	4.0	92.0
68	1	4.0	4.0	96.0
70	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Taktik Permainan Ganda


	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 46	1	4.0	4.0	4.0
53	5	20.0	20.0	24.0
54	8	32.0	32.0	56.0
55	7	28.0	28.0	84.0
56	4	16.0	16.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : M. Rhasid Infansyah
 NIM : 09601244113
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Drs. Amat Komari, M.Si.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1.	30-9-2013	Bab I	
2.	10-10-2013	Revisi Bab I	
3.	6/11/2013	Bab II	
4.	21/11/2013	Bab III	
5.	12/12/2013	Revisi Bab II & III	
6.	12/2/2014	Bab IV & V * Daftar Pustaka	
7.	27/3/2014	Revisi Bab IV & V	
8.	24/6/2014	Revisi keseluruhan	

Ketua Jurusan POR,


 Drs. Amat Komari, M.Si.
 NIP. 19620422 199001 1 001.

Lamp : 1 bendel Proposal penelitian
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada :
Yth. Dekan FIK-Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Kolombo No. 1
Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat ijin penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : M. Rhosid Irfansyah
Nomor Mahasiswa : 09601244113
Program Studi : PJKR
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Taktik Dan Strategi
Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik
Dalam Bermain Bulutangkis

Pelaksanaan pengambilan data :

Waktu : 10 Desember 2013 s/d 31 Januari 2014

Tempat / objek : SMA Negeri 1 Ngaglik

Atas perhatian, bantuan dan terakabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 5 Desember 2013

Yang mengajukan,

M. Rhosid Irfansyah
NIM. 09601244113

Mengetahui :

Ketua Jurusan PJKR

CDrs. Amat Komari, M.Si
NIP. 19620422 199001 1 001

Dosen Pembimbing,

CDrs. Amat Komari, M.Si
NIP. 19620422 199001 1 001



Nomor : 569/UN.34.16/PP/2013 4 Desember 2013
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda. Provinsi DIY

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : M. Rhosid Irfansyah
NIM : 09601244113
Jurusan : POR
Prodi : PJKR

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 10 Desember s.d. 31 Januari 2013
Tempat/obyek : SMA Negeri 1 Ngaglik/siswa
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Taktik Dan Strategi Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA Negeri 1 Ngaglik Dalam Bermain Bulutangkis.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Ngaglik, Sleman
2. Kajur. POR
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562911 - 562914 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN
070/Reg/W/ 8328 /12 /2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Nomor : 569/UN.34.16/PP/2013

Tanggal : 04 Desember 2013

Perihal : IJIN PENELITIAN

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2005 tentang Peraturan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2005 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengabdian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : M. Rhosid Irfansyah

NIP/NIM : 09601244113

Alamat : Jl. Kolombo No.1, Yogyakarta

Judul :

TINGKAT PENGETAHUAN TAKTIK DAN STRATEGI SISWA PESERTA EKSTRAKULIKULER
BULUTANGKIS SMA NEGERI 1 NGAGLIK DALAM BERMAIN BULUTANGKIS

Lokasi : Kab. Sleman

Waktu : 05 Desember 2013 s.d. 05 Maret 2014

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan softcopy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Selda DIY dalam bentuk compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website : adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan naskah cetak asli yang sudah di stempelkan dan di bubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website : adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Ditandatangani di Yogyakarta

Pada tanggal 05 Desember 2013

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pengembangan
Ub.



Tembusan:

- 1 Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- 2 Bupati Sleman CQ Ka. Bappeda
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- 4 Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
- 5 Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasemaya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 3520 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/129/2013
Hal : Rekomendasi Penelitian

Tanggal : 05 Desember 2013

MENGIZINKAN :

pada :
ma :
Mhs/NIM/NIP/NIK : M. RHOSID IRFANSYAH
gram/Tingkat : 09601244113
ansi/Perguruan Tinggi : SI
mat instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
mat Rumah : Kampus Karangmalang Yogyakarta
mat HP : Kauman Argomulyo Cangkringan Sleman
uk : 085743718686
: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
TINGKAT PENGETAHUAN TAKTIK DAN STRATEGI SISWA PESERTA
EKSTRAKULIKULER BULUTANGKIS SMA NEGERI 1 NGAGLIK DALAM
BERMAIN BULUTANGKIS
: SMA Negeri 1 Ngaglik Sleman
: Selama 3 bulan mulai tanggal: 05 Desember 2013 s/d 05 Maret 2014

dan ketentuan sebagai berikut :

1. Jib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk
mendapat petunjuk seperhanya.
2. Jib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Jib tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Jib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan
kepada Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Jib ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non
pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.
Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan
setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 5 Desember 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

san :

pati Sleman (sebagai laporan)

pala Dinas Dikpora Kab. Sleman

sid, Sosial Budaya, Pemuda dan Olahraga Kab. Sleman



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 NGAGLIK

Website: www.sman1ngaglik.sch.id email: ngaglik_satu@yahoo.com
Alamat: Donoharjo, Ngaglik, Sleman. Telp 0274 7488796 Fax 0274 4360378

SURAT KETERANGAN

Nomor: 070 / 448 / 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Ngaglik Donoharjo
Ngaglik Sleman Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menerangkan bahwa

1. Nama : M. RHOSID IRFANSYAH
2. No Pokok/NIM : 09601244113
3. Tingkat/Program : S1
4. Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta
5. Alamat Rumah : Kauman, Argomulyo, Cangkringan, Sleman
6. Keterangan : Telah melaksanakan Penelitian
7. Judul : "TINGKAT PENGETAHUAN TAKTIK DAN STRATEGI
SISWA PESERTA EKSTRAKULIKULER BULUTANGKIS
SMA NEGERI 1 NGAGLIK DALAM BERMAIN
BULUTANGKIS".
8. Pelaksanaan : Pengambilan data telah dilaksanakan pada tanggal
10 Desember 2013 s.d. 17 Desember 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk dapat
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Donoharjo, 18 Desember 2013
Kepala Sekolah


Drs. SUBAGYO
NIP. 19620712 198703 1 011